

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN PAI BERBASIS ANDROID
DENGAN MENGGUNAKAN APLIKASI INVENTOR KELAS XI IPS DI
SMAN 1 SEPUTIH MATARAM KABUPATEN LAMPUNG TENGAH**

Skripsi

Diajukan untuk Melengkapi Tugas-Tugas dan Memenuhi Syarat-Syarat Guna
Mendapatkan Gelar Sarjana S1 dalam Keilmuan Pendidikan Agama Islam

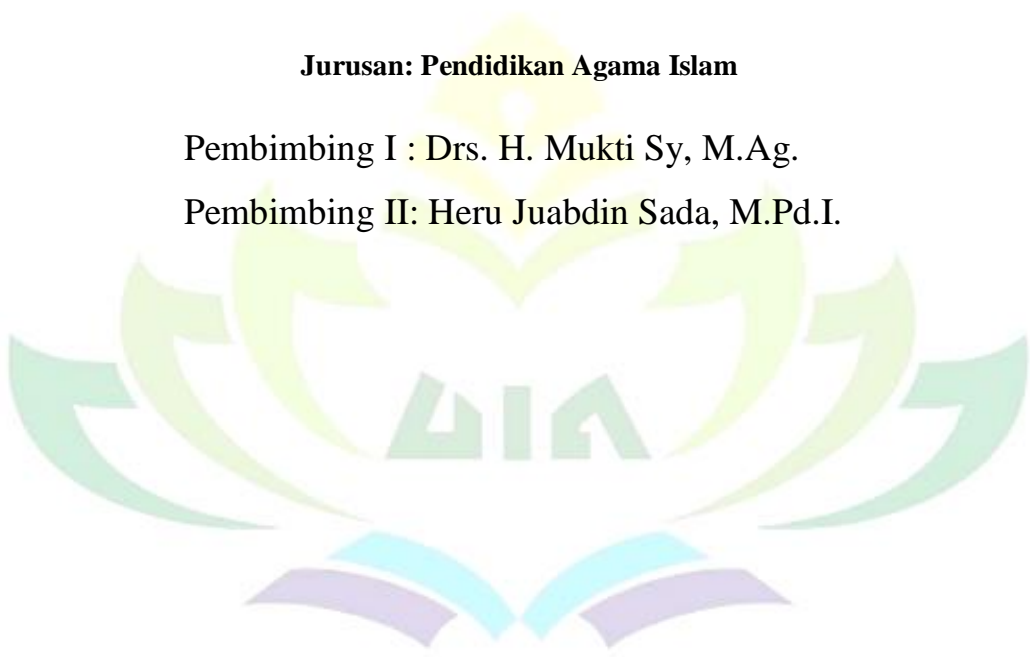
Oleh

**RIZKY FARIS SURENDA
NPM 1611010482**

Jurusan: Pendidikan Agama Islam

Pembimbing I : Drs. H. Mukti Sy, M.Ag.

Pembimbing II: Heru Juabdin Sada, M.Pd.I.



**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
RADEN INTAN LAMPUNG
1442 H / 2021 M**

ABSTRAK

Penelitian ini dilatar belakangi oleh permasalahan pada saat pembelajaran, guru hanya terfokus pada buku paket, serta kurangnya media dalam proses pembelajaran sehingga siswa/siswi mudah merasa bosan karena tidak ada alat bantu yang dapat meningkatkan semangat belajar serta kegiatan belajar kurang menyenangkan. Dalam demikian peneliti berusaha mengatasi permasalahan tersebut dengan mengembangkan media pembelajaran PAI berbasis android dengan menggunakan aplikasi Inventor kelas XI PS di SMAN 1 Seputih Mataram Kabupaten Lampung Tengah.

Tujuan penelitian dan pengembangan ini antara lain: untuk menghasilkan suatu produk berupa media PAI berbasis Android, untuk mengetahui tingkat kelayakan pengembangan media PAI pada materi Beriman kepada Kitab-Kitab Allah swt dan Berani Hidup Jujur, serta untuk mengetahui tanggapan peserta didik terhadap media PAI berbasis Android. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian dan pengembangan (Research and Development). Penelitian ini bertujuan untuk dapat menghasilkan suatu produk berupa media pembelajaran yang menyenangkan, sedangkan model yang digunakan dalam pengembangan media ini adalah model Sugiyono.

Adapun hasil untuk mengetahui kualitas produk yang dikembangkan, peneliti mengujinya dengan melakukan penilaian. Penilaian tersebut terdiri dari validasi ahli materi dengan hasil perentase sebesar 80%, validasi ahli IT sebesar 79%, validasi ahli media dengan hasil persentase sebesar 80%, dan angket siswa dengan hasil persentase rata-rata sejumlah 74%. Dari ke-empat penilaian tersebut diperoleh kesimpulan bahwa penggunaan media android yang dikembangkan berkualitas dan layak digunakan sebagai media pembelajaran.

Kata Kunci : Android, Pengembangan, Inventor

ABSTRACT

This research is motivated by problems during learning, the teacher only focuses on textbooks, and the lack of media in the learning process so that students easily feel bored because there are no tools that can increase the enthusiasm for learning and learning activities are less fun. In this way, the researchers tried to overcome these problems by developing Android-based PAI learning media using the Inventor application class XI PS at SMAN 1 Seputih Mataram, Central Lampung Regency.

The objectives of this research and development include: to produce a product in the form of Android-based PAI media, to determine the feasibility of developing PAI media on the material of Believing in the Books of Allah Almighty and Dare to Live Honestly, and to find out students' responses to Android-based PAI media. The research method used in this research is the method of research and development (Research and Development). This study aims to be able to produce a product in the form of fun learning media, while the model used in the development of this media is the Sugiyono model.

As for the results to determine the quality of the product being developed, researchers tested it by conducting an assessment. The assessment consisted of material expert validation with a percentage of 80%, IT expert validation of 79%, media expert validation with a percentage of 80%, and student questionnaires with an average percentage of 74%. From the four assessments, it is concluded that the use of android media developed is of good quality and is suitable for use as learning media.

Keywords: Android, Development, Inventor



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN LAMPUNG
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN

Alamat : Jl. Let. Kol. H. Endro Suratmin Sukarame 1 Bandar Lampung 35131 Telp(0721)703260

PERSETUJUAN

**Judul Skripsi : PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN PAI
BERBASIS ANDROID DENGAN MENGGUNAKAN
APLIKASI INVENTOR KELAS XI IPS DI SMAN 1
SEPUTIH MATARAM KABUPATEN LAMPUNG
TENGAH**

Nama : RIZKY FARIS SURENDA
NPM : 1611010482
Jurusan : Pendidikan Agama Islam
Fakultas : Tarbiyah Dan Keguruan

MENYETUJUI

Untuk di Monaqasyah dan dipertahankan dalam Sidang Monaqasyah Fakultas
Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung

Pembimbing I

Drs. Mukti SY., M.Ag
NIP. 195705251980031005

Pembimbing II

Heru Juabdin Sada, M.Pd.I
NIP. 198409072015031001

Mengetahui
Ketua Jurusan Pendidikan Agama Islam

Drs. Sa'idy, M.Ag
NIP. 196603101994031007



KEMENTERIAN AGAMA

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN LAMPUNG

FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN

Alamat : Jl. Let. Kol. H. Endro Suratmin Sukurame 1 Bandar Lampung 35131 Telp (0721) 703260

PENGESAHAN

Skripsi dengan judul: **PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN PAI BERBASIS ANDROID DENGAN MENGGUNAKAN APLIKASI INVENTOR KELAS XI IPS DI SMAN 1 SEPUTIH MATARAM KABUPATEN LAMPUNG TENGAH**. Disusun oleh: Rizky Faris Surenda, NPM: 1611010482, Jurusan: Pendidikan Agama Islam. Telah diujikan dalam sidang Munaqasyah pada Hari/Tanggal: Senin, 08 Maret 2021.

TIM MUNAQASYAH

Ketua : Prof. Dr. Hj. Nirva Diana, M.Pd.
Sekretaris : Devi Sela Eka Selvia, M.Pd.I
Pembahas Utama : Farida, S.KOM., MMSI
Pembahas Pendamping I : Drs. Mukti Sy, M.Ag
Pembahas Pendamping II : Heru Juabdin Sada, M.Pd.I

Mengetahui

Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan



Prof. Dr. Hj. Nirva Diana, M.Pd.

NIP. 19640828198803 2 002

MOTTO

يَبْنِيْ اَذْهَبُوْا فَتَحَسَّسُوْا مِنْ يُوسُفَ وَآخِيْهِ وَلَا تَأْيَسُّوْا مِنْ رَّوْحِ اللّٰهِ ۚ اِنَّهٗ لَا يَأْيَسُ مِنْ

رَّوْحِ اللّٰهِ اِلَّا الْقَوْمُ الْكَافِرُوْنَ ﴿٨٧﴾

يوسف ٨٧

Artinya : "Hai anak-anakku, pergilah kamu, maka carilah berita tentang Yusuf dan saudaranya dan jangan kamu berputus asa dari rahmat Allah. Sesungguhnya tiada berputus asa dari rahmat Allah, melainkan kaum yang kafir". (Al-Quran Surat : Yusuf 12:87)¹



¹ Departemen Agama RI, *Al-Quran dan Terjemahannya*, (Depok : Al-Huda, 2010) hal. 246.

PERSEMBAHAN

Dengan semangat, usaha dan do'a akhirnya skripsi ini dapat penulis selesaikan. Maka dengan penuh rasa syukur dan tulus ikhlas skripsi ini penulis persembahkan kepada :

1. Orang tua tercinta, Ayahanda Suratno dan Ibundaku Endang Handayani yang sangat penulis banggakan, atas ketulusan mendidik akhlak, membesarkan jiwa dan membimbing penulis dengan penuh perhatian dan kasih sayang serta keikhlasan dalam do'a sehingga menghantarkan penulis menyelesaikan pendidikan di UIN Raden Intan Lampung.
2. Almamaterku Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung, tempat menempuh studi dan menimba ilmu pengetahuan, semoga menjadi Perguruan Tinggi yang lebih baik kedepannya.



RIWAYAT HIDUP

Rizky Faris Surenda dilahirkan pada tanggal 06 September 1997 di Gunung Madu Plantations Kecamatan Bandar Mataram Kabupaten Lampung Tengah, putra pertama dari 3 bersaudara dari pasangan Bapak Suratno dan Ibu Endang Handayani, Kakak dari Rezita Fitri Surenda dan Rosita Farah Surenda.

Pendidikan Dasar di SDN 4 Gunung Madu Plantations Kabupaten Lampung Tengah lulus pada tahun 2009, kemudian melanjutkan kejenjang pendidikan menengah pertama di SMP Satya Dharma Sudjaya Gunung Madu Plantations Kabupaten Lampung Tengah lulus pada tahun 2012, kemudian melanjutkan kejenjang pendidikan menengah atas di SMAN 1 Seputi Mataram Kabupaten Lampung Tengah lulus pada tahun 2015, kemudian penulis melanjutkan pendidikan di Universitas Islam Negeri (UIN) Raden Intan Lampung Program Strata Satu (S1) Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Jurusan Pendidikan Agama Islam.

Penulis telah mengikuti Kuliah Kerja Nyata (KKN) di Desa Wawasan, Kecamatan Tnjung Sari, Kabupaten Lampung Selatan. Selain itu, penulis juga telah mengikuti kegiatan Praktek Pengalaman Lapangan (PPL) di SMKN 4 Bandar Lampung pada tahun 2019.

Selama kuliah Penulis pernah mengikuti Organisasi Ekstra di Sepak Bola dan Futsal UIN Raden Intan Lampung, dan pernah mengikuti turnamen futsal antar Kampus Indonesia di Aceh pada tahun 2015.



KATA PENGATAR

Puji syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT. yang telah memberikan nikmat, ilmu pengetahuan, kemudahan dan petunjuk-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini. Sholawat dan salam semoga selalu tercurah kepada Nabi Muhammad SAW. yang kita harapkan syafaatnya nanti dihari akhir.

Dalam proses penyelesaian skripsi ini, penulis mendapat bantuan dari beberapa pihak baik berupa bantuan materi maupun dukungan moril. Pada kesempatan ini, penulis ingin mengucapkan terimakasih kepada seluruh pihak yang telah membantu dalam penyelesaian skripsi ini. Dengan segala kerendahan hati penulis ucapkan terimakasih kepada:

1. Prof. Dr. Hj. Nirva Diana, M. Pd, selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung.
2. Saidy, M.Ag., selaku ketua Jurusan Pendidikan Agama Islam.
3. Farida, S. Kom., MMSI, selaku Sekertaris Jurusan Pendidikan Agama Islam.
4. Drs. Mukti SY, M. Ag, selaku Pembimbing I dan Heru Juabdin Sada, M. Pd. I, selaku Pembimbing II yang telah memberikan bimbingan dan arahan kepada penulis dengan ikhlas dan sabar hingga akhir penyusunan skripsi ini.
5. Dosen Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Univeesitas Islam Negeri Raden Intan Lampung yang telah mendidik serta memberikan ilmu kepada penulis selama perkuliahan.
6. Kepala Sekolah, Wakil Kepala Sekolah, Guru dan Tata Usaha (TU) yang telah memperbolehkan penelitian di SMAN 1 Seputih Mataram.
7. Adik tercinta Rezita Putri dan Rosita Farah, serta saudara-saudara yang selalu memberi motivasi dan dukungan semangat kepada penulis.
8. Keluarga Besar Ekstrakurikuler Sepak Bola dan Futsal, tempat belajar dalam berorganisasi dan berolahraga semoga Ekstrakurikuler Sepak Bola dan Futsal UIN Raden Intan Lampung tetap jaya dan menjadi lebih baik kedepannya.
9. Sahabat Erin Mulya Ningrum, Bakhtiar Isnaan, Qurota Ayun, dan Yulian Hermawan yang selalu memberikan dukungan penuh serta memberikan semangat kepada penulis hingga penulis dapat menyelesaikan sripsi ini dengan baik dan lancar.
10. Himpunan Mahasiswa PAI Kelas J Angkatan 2016 UIN Raden Intan Lampung.

Penulis berharap kepada Allah SWT semoga apa yang telah mereka berikan dengan segala kemudahan dan keikhlasannya akan menjadikan pahala dan amal yang barokah serta mendapat kemudahan dari Allah SWT. Amin.

Skripsi dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran PAI Berbasis Android dengan Menggunakan Apliasi Inventor di SMA Negeri 1 Seputih Mataram ”, penulis menyadari masih banyak kekurangan dan kesalahan karena keterbatasan pengetahuan dan pengalaman yang penulis miliki. Oleh karena itu penulis sangat mengharapkan kritik dan saran yang sifatnya membangun dari semua pembaca.

Akhirnya penulis memohon Taufik dan Hidayah kepada Allah SWT dan semoga skripsi ini bermanfaat untuk kita semua. Amin

Bandar Lampung, Januari 2021
Penulis

Rizky Faris Surenda
NPM. 1611010482

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
ABSTRAK	iv
PERSETUJUAN.....	
MOTTO	v
PERSEMBAHAN.....	vi
RIWAYAT HIDUP	vii
KATA PENGANTAR.....	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR GAMBAR.....	xi
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GRAFIK	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
BAB I PENDAHULUAN	
A. Pengesahan Judul	1
B. Alasan Memilih Judul	2
C. Latar Belakang Masalah	2
D. Identifikasi Masalah	6
E. Batasan Masalah.....	6
F. Rumusan Masalah	6
G. Tujuan Penelitian.....	6
H. Manfaat Penelitian.....	6
BAB II LANDASAN TEORI	
A. Media Pembelajaran	7
1. Pengertian Media Pembelajaran	7
2. Pemilihan dan Pemanfaatan Media	7
3. Macam-Macam Media Pembelajaran	9
B. Pendidikan Agama Islam.....	9
1. Pengertian Pendidikan Agama Islam	9
2. Tujuan Pendidikan Agama Islam.....	9
C. Android	10
1. Pengertian Android	10
2. Versi Android	11
3. Kelebihan dan Kekurangan Android	13
D. Aplikasi Inventor.....	14
1. Pengertian Aplikasi Inventor.....	14
E. Penelitian yang Relevan	14
BAB III METODE PENELITIAN	
A. Jenis Penelitian.....	16
1. Pengertian Penelitian dan Pengembangan	16
2. Ruang Lingkup Penelitian dan Pengembangan	16
B. Karakteristik Sasaran Penelitian	17
C. Pendekatan dan Metode Penelitian	17
D. Langkah-Langkah Pengembangan Media.....	18
1. Potensi dan Masalah.....	18
2. Pengumpulan Informasi	18
3. Desain Produk.....	19
4. Validasi Desain	20
5. Revisi Desain	20

6. Uji Coba Produk	20
7. Revisi Produk.....	20
E. Jenis Data	20
1. Data Kuantitatif.....	20
2. Data Kualitatif.....	21
F. Instrumen Pengumpulan Data	21
G. Teknik Pengumpulan Data	21
1. Kuesioner (Angket).....	21
2. Wawancara	22
3. Observasi	22
4. Dokumentasi	22
H. Teknik Analisis Data	23
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	
A. Hasil	25
1. Potensi dan Masalah.....	25
2. Pengumpulan Data	25
3. Desain Produk.....	25
4. Validasi Desain	27
5. Revisi Desain	27
6. Uji Coba Produk	27
7. Revisi Produk.....	27
B. Kelayakan.....	27
1. Validasi Ahli Materi.....	27
2. Validasi Ahli IT	29
3. Validasi Ahli Media	30
C. Hasil Revisi Desain	31
1. Hasil Ahli Materi	31
2. Hasil Ahli IT	31
3. Hasil Ahli Media.....	31
D. Efektifitas Media	31
1. Uji Lapangan.....	31
E. Pembahasan.....	32
1. Hasil Validasi Produk Oleh Ahli Materi	32
2. Hasil Validasi Produk Oleh Ahli IT	32
3. Hasil Validasi Produk Oleh Ahli Media.....	33
4. Uji Coba Produk	33
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	
A. Kesimpulan	34
B. Saran	34
DAFTAR PUSTAKA	
LAMPIRAN	

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Langkah Penggunaan Model R&D	18
Gambar 4.1 Desain Rancangan Aplikasi Inventor	25
Gambar 4.2 Blok Rancangan Aplikasi Inventor	26
Gambar 4.3 Menu Utama Aplikasi.....	26



DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Kriteria Analisis Interpretasi untuk Validasi Ahli.....	23
Tabel 3.2 Kriteria Analisi Presentasi untuk Siswa.....	24
Tabel 4.1 Hasil Validasi Desain oleh Ahli Materi Sebelum Revisi	27
Tabel 4.2 Hasil Validasi Desain oleh Ahli Materi Setelah Revisi	28
Tabel 4.3 Hasil Validasi Desain oleh Ahli IT Sebelum Revisi	29
Tabel 4.4 Hasil Validasi Desain oleh Ahli IT Setelah Revisi	29
Tabel 4.5 Hasil Validasi Ahli Media	30
Tabel 4.6 Saran dan Hasil Revisi Validasi Ahli Materi	31
Tabel 4.7 Saran dan Hasil Revisi Validasi Ahli IT	31
Tabel 4.8 Hasil Angket Peserta Didik SMAN 1 Seputih Mataram	32



DAFTAR GRAFIK

Grafik 4.1 Hasil Validasi Ahli Materi	28
Grafik 4.2 Hasil Validasi Ahli IT	29
Grafik Hasil Validasi Ahli Media.....	30



DAFTAR LAMPIRAN

1. Lembar Wawancara guru PAI SMAN 1 Seputih Mataram	37
2. Diagram Hasil Observasi Online Siswa Kelas XI IPS	38
3. Dokumentasi.....	40
4. Lembar Gambar Produk Media PAI	45
5. Observasi sarana dan prasarana SMAN 1 Seputih Mataram	48
6. Lembar instrumen validasi penelitian (untuk ahli materi).....	49
7. Lembar instrumen validasi penelitian (untuk ahli IT)	53
8. Lembar instrumen validasi penelitian (untuk ahli media)	57
9. Angket ujicoba di SMAN 1 Seputih Mataram	61
10. Silabus	62
11. RPP.....	75
12. Profil SMAN 1 Seputih Mataram	91
13. Rekapitulasi dan perhitungan skor oleh peserta didik.....	98
14. Surat-Surat	



BAB I PENDAHULUAN

A. Penegasan Judul

Untuk memberi gambaran yang jelas dan mempermudah dalam memahami pokok bahasan skripsi ini, terlebih dahulu perlu dijelaskan pengertian yang terdapat di dalam judul “Pengembangan Media Pembelajaran PAI Berbasis Android dengan Menggunakan Aplikasi Inventor Kelas XII IPS di SMAN 1 Seputih Mataram Kabupaten Lampung Tengah” adapun penegasan yang dimaksud dalam skripsi ini adalah sebagai berikut :

1. Media Pembelajaran

Kata media berasal dari bahasa latin *medius* yang secara harfiah berarti ‘tengah’, ‘perantara’, atau ‘pengantar’. Secara lebih khusus, pengertian media dalam proses belajar mengajar cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis, fotografis, atau elektronik untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual atau verbal. AECT (Association of Education and Communication Technology) memberi batasan tentang media sebagai segala bentuk dan saluran yang digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi. Disamping sebagai sistem penyampai atau pengantar, media yang sering diganti dengan kata mediator, dengan istilah mediator media menunjukkan fungsi atau perannya, yaitu mengatur hubungan yang efektif antara dua pihak utama dalam proses belajar, yaitu siswa dan isi pelajaran. Ringkasnya, media adalah alat yang menyampaikan atau mengantarkan pesan-pesan pengajaran.¹

Istilah pembelajaran pada dasarnya mencakup dua konsep yang saling terkait, yaitu belajar dan mengajar. Menurut teori belajar kognitif, belajar adalah perubahan persepsi dan pemahaman. Kleden berpendapat bahwa belajar pada dasarnya berarti mempraktekkan sesuatu, sedangkan belajar sesuatu berarti mengetahui sesuatu. Cronbach memberikan arti belajar: “learning is shown by a change behavior as a result of experience” Harold Spears memberikan batasan tentang belajar yaitu: “Learning is to observe, to read, to imitate, to try something themselves, to listen, to follow direction” sedangkan Geoch, mengatakan: “Learning is a change in performance as a result of practice”²

Berdasarkan pengertian yang telah diuraikan di atas, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan bentuk penyampaian informasi yang dilakukan oleh guru terhadap siswa agar proses belajar berjalan dengan efektif.

2. Pendidikan Agama Islam

Pendidikan adalah proses perubahan tingkah laku seseorang dalam usaha mendewasakan manusia melalui upaya mendidik dan pelatihan. Adapun menurut UU No.20 tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional, pendidikan adalah suatu kegiatan yang dilakukan secara sadar dan terencana dalam mewujudkan suasana kegiatan belajar dan pembelajaran sehingga peserta didik secara aktif mengembangkan dirinya dalam memperoleh nilai-nilai spiritual, pengendalian diri, kepribadian kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang sangat diperlukan bagi dirinya masyarakat bangsa dan Negara.³

Kaum agamawan berpendapat bahwa agama diturunkan Tuhan Allah kepada manusia. Artinya, agama berasal dari Allah; Ia menurunkan agama agar manusia menyembah-Nya dengan

¹ Iwan Falahudin, ‘Pemanfaatan Media Dalam Pembelajaran’, *Jurnal Lingkar Widyaiswara*, 1.4 (2014), hal. 17.

² Mohammad Yazdi, ‘E-Learning Sebagai Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Teknologi Informasi’, *Jurnal Ilmiah Foristek*, 2.1 (2012), hal. 44.

³ Yaya Suryana, Dian Dian, and Siti Nuraeni, ‘Manajemen Program Tahfidz Al-Quran’, *Jurnal Isema : Islamic Educational Management*, (2019), hal. 321.

baik dan benar; ada juga yang berpendapat bahwa agama adalah tindakan manusia untuk menyembah Tuhan Allah yang telah mengasihinya.⁴

Secara bahasa, Islam memiliki beberapa arti. Dalam bahasa Arab, Islam merupakan mashdar dari kata aslama-yuslimu-islaman yang artinya taat, tunduk, patuh, berserah diri kepada Allah. Sedangkan jika dilihat dari asal katanya maka Islam berasal dari kata assalmu, aslama, istaslama, saliim, dan salaam.⁵

Berdasarkan pengertian yang telah diuraikan di atas., dapat disimpulkan bahwa pendidikan agama Islam adalah proses bimbingan dari pendidik yang mengarahkan peserta didiknya pada perbaikan sikap mental yang akan terwujud dalam amal perbuatan dan terbentuknya pribadi muslim yang buruk.

3. Android

Android dalam istilah bahasa Inggris yang berarti Robot yang menyerupai manusia. Logo Android sendiri dicerminkan seperti sebuah robot yang berwarna hijau, yang mengacu kepada arti kata Android. Android adalah sebuah sistem operasi untuk mengoperasikan sebagai jembatan antara peranti (device) dan penggunaannya, sehingga pengguna dapat berinteraksi dengan device nya dan menjalankan aplikasi-aplikasi yang tersedia pada device. Di dunia personal komputer, sistem operasi yang banyak dipakai adalah Windows, Mac, dan Linux.⁶

Dalam kutipan tersebut bisa kita simpulkan android adalah sebuah sistem operasi untuk mengoperasikan sebagai jembatan antara peranti dan penggunaannya, sehingga pengguna dapat berinteraksi dengan device dan menjalankan aplikasi-aplikasi yang tersedia pada device.

4. Aplikasi Inventor

Aplikasi Inventor merupakan bahasa pemrograman berbasis visual. Bahkan bisa dibilang hampir keseluruhan pembuatan aplikasi dilakukan hanya dengan men-*drag* dan men-*drop* Inventor”.⁷ Pada kutipan tersebut aplikasi Inventor merupakan bahasa pemrograman berbasis visual dengan men-*drag* dan men-*drop*.

5. Kelas XI IPS

Kelas XI IPS merupakan salah satu alasan tempat penulis melakukan penelitian di SMAN 1 Seputih Mataram Kabupaten Lampung Tengah.

B. Alasan Memilih Judul

Alasan penulis memilih judul penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Di SMAN 1 Seputih Mataram peserta didik masih banyak yang merasa bosan saat pelajaran PAI dikarenakan kurangnya media dalam proses belajar mengajar dan sumber belajar hanya terfokus ada buku paket.
2. Penulis memiliki motivasi untuk menjadikan media pembelajaran berbasis android sebagai program untuk mengatasi permasalahan yang ada ketika belajar mengajar atau diluar pembelajaran.

C. Latar Belakang Masalah

Diera globalisasi ini, perkembangan teknologi informasi di Indonesia berjalan cukup pesat. Globalisasi dapat diartikan sebagai suatu proses menyatunya dunia yang meliputi berbagai bidang tata kehidupan dunia mengandung karakteristik adanya perubahan keterbukaan, kreativitas, kecanggihan, kecepatan, keterikatan, keunggulan, kekuatan, dan kompetisi bebas.⁸ Hal tersebut digunakan sehingga terciptalah media pembelajaran, bahan ajar, diskusi kelompok yang berbasis jaringan

⁴ Mahmud Arif, 'Pendidikan Agama Islam Inklusifmultikultural', *Jurnal Pendidikan Islam*, 1.1 (2012), hal. 18.

⁵ M Noor Harisudin, "Urf Sebagai Sumber Hukum Islam (Fiqh) Nusantara", (2017), hal. 66.

⁶ Alfa Satyaputra and Eva Maulina Aritonang, *Let's Build Your Android Apps with Android Studio*, PT Elex Media Komputindo, (2016), hal. 1.

⁷ Habib Ratu Perwira Negara and others, 'Meningkatkan Minat Belajar Siswa Melalui Pemanfaatan Media Belajar Berbasis Android Menggunakan Mit App Inventor', *Selaparang Jurnal Pengabdian Masyarakat Berkemajuan*, 2.2 (2019), hal. 42.

⁸ Khairul Sani, Wing Wahyu Winarno, and Silmi Fauziati, 'Strategi Peningkatan Model Layanan Sistem Informasi Akademik Mahasiswa Menggunakan Framework ITIL V.3 Dan COBIT 4.1 Di Universitas Ahmad Dahlan Yogyakarta', *Seminar Nasional Teknologi Informasi Dan Multimedia*, (2015), hal. 112.

komunikasi elektronik. “Hal tersebut berimplikasi terhadap kegiatan belajar mengajar dengan bahan ajar yang lebih bervariasi dan tidak hanya terpaku pada bahan ajar cetak saja”.⁹ Dengan berkembangnya teknologi akan membuat manusia untuk berlomba-lomba memanfaatkan teknologi sebagai media pembelajaran maupun media komunikasi lainnya.

Hakekat nilai sesungguhnya melekat pada diri pendidik sebagai Pelaksana dari pendidikan, Sedangkan pendidikan merupakan proses transformasi dan internalisasi ilmu pengetahuan dan nilai-nilai Islam pada peserta didik melalui penumbuhan dan pengembangan potensi fitrahnya untuk mencapai keseimbangan dan kesempurnaan hidup dalam segala aspeknya. Belajar adalah suatu proses yang kompleks yang terjadi pada diri setiap orang sepanjang hidupnya. Proses belajar itu terjadi karena adanya interaksi antara seseorang dengan lingkungannya. Oleh karena itu, belajar dapat terjadi kapan saja dan dimana saja. Salah satu pertanda bahwa seseorang itu telah belajar adalah adanya perubahan tingkah laku pada diri orang itu yang mungkin disebabkan oleh terjadinya perubahan pada tingkat pengetahuan, keterampilan, atau sikapnya.

Sehingga dapat dikemukakan pada pokok pikiran hakekat pendidikan Islam yaitu; a. Proses transformasi dan internalisasi, yaitu upaya pendidikan Islam harus dilakukan secara bertahap, berkesinambungan, dan Istiqomah, penanaman nilai, pengarahan, bimbingan kepada peserta didik dilakukan secara terencana, sistematis dan terstruktur menggunakan pola, pendekatan dan metode tertentu. b. Cinta kepada Ilmu pengetahuan, yaitu upaya yang dilakukan dengan senantiasa menambah ilmu pengetahuan dan menghayati. Ilmu pengetahuan yang dimaksud adalah pengetahuan yang berkarakter dan bercirikan Islam, yaitu peran Pendidik sebagai khalifah fil ardhil kaitanya hubungan dengan Allah (hablum min Allah), sesama manusia (hablum minannas) dan hubungan dengan alam sekitar (hablum min al-alam). c. Nilai-nilai Islam, maksudnya adalah nilai-nilai yang terkandung dalam praktek pendidikan harus mengandung nilai Insaniah dan Ilahiyah. Yaitu: a) nilai-nilai yang berdasarkan dari sifat-sifat Allah Asmaul Husna yakni nama-nama yang indah yakni idealitas manusia yang disebut fitrah, yang harus dikembangkan. b) Nilai yang bersumber pada hukum-hukum Allah, yang selanjutnya di dialogkan pada nilai insaniah. Nilai ini merupakan nilai yang terpancar dari daya cipta, rasa dan karsa manusia yang tumbuh sesuai dengan kebutuhan manusia. d. Pada diri peserta didik, maksudnya pendidikan ini diberikan kepada peserta didik yang mempunyai potensi-potensi rohani. Potensi ini memungkinkan manusia untuk dididik dan selanjutnya juga bisa mendidik.¹⁰

Pada kutipan di atas dapat disimpulkan bahwa pokok hakekat pendidikan Islam yaitu proses transformasi dan internalisasi, cinta kepada ilmu pengetahuan dan nilai-nilai Islam.

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi semakin mendorong upaya-upaya pembaruan dalam pemanfaatan hasil teknologi dalam proses belajar. Para guru dituntut agar mampu menggunakan alat-alat yang dapat disediakan oleh sekolah, dan tidak tertutup kemungkinan bahwa alat-alat tersebut sesuai dengan perkembangan dan tuntutan zaman. Guru sekurang-kurangnya dapat menggunakan alat yang murah dan efisien meskipun sederhana dan bersahaja, tetapi merupakan keharusan dalam upaya mencapai tujuan pengajaran yang diharapkan. Disamping mampu menggunakan alat-alat yang tersedia guru juga dituntut untuk mengembangkan keterampilan membuat media pembelajaran yang akan digunakannya apabila media tersebut belum tersedia.¹¹

Pada kutipan di atas dapat disimpulkan bahwa ilmu pengetahuan dan teknologi mendorong dalam pemanfaatan hasil teknologi dalam proses belajar siswa

Pada kutipan tersebut bisa kita pahami, guru dituntut agar mampu menggunakan alat yang disediakan oleh sekolah agar mencapai tujuan pengajaran yang diharapkan serta guru dituntut mengembangkan keterampilan media pembelajaran yang akan digunakan. Media yang bisa

⁹ Angga Bagja Nugraha, Taufik Ramlan Ramalis, and Purwanto, ‘Pengembangan Bahan Ajar Web Fisika SMP Berbasis Literasi Sains Pada Materi Kalor’, *Jurnal Wahana Pendidikan Fisika*, 2.1 (2017), hal. 11–12.

¹⁰ Heru Juabdin Sada, ‘Peran Masyarakat Dalam Pendidikan Perspektif Pendidikan Islam’, *Al-Tadzkiyyah: Jurnal Pendidikan Islam*, (2017), hal. 103.

¹¹ A Arsyad, ‘Media Pembelajaran’, *Media Pembelajaran*, (2014), hal. 2.

digunakan adalah aplikasi android, aplikasi merupakan lapis teratas dan pada umumnya menjadi antar muka antara perangkat dengan pengguna dan android merupakan sebuah *platform* untuk perangkat bergerak yang semakin populer.

“Sebagai sebuah *platform*, android adalah susunan dari beberapa perangkat lunak (*software stack*). Stack ini secara umum meliputi system operasi, *middleware*, dan aplikasi-aplikasi kunci”.¹² Pada kutipan tersebut android adalah perangkat lunak yang meliputi sistem operasi, *middleware*, dan aplikasi kunci. Aplikasi android dibuat dalam bahasa pemrograman Java dan menggunakan satu atau lebih framework aplikasi untuk mengakses dan menjalankan layanan sistem.

“Setiap aplikasi android akan dijalankan pada mesin virtual Dalvik sehingga harus dilompilasi ke dalam format yang disebut Dalvik Executable dengan ekstensi”.¹³ Pada kutipan tersebut aplikasi android dijalankan pada mesin virtual Dalvik Executable dengan ekstensi.

Android saat ini merupakan sistem operasi yang paling banyak digunakan pada ponsel mulai dari kelas *low end* hingga *high end*. Ini dikarenakan kebijakan yang diterapkan sebagai *software* bebas dan terbuka, sehingga siapapun boleh menggunakannya untuk menjalankan ponsel mereka. Salah satu fitur yang dapat dikembangkan di bidang aplikasi android adalah pengembangan modul pembelajaran berbasis android dengan menggunakan app. inventor. Dengan memanfaatkan aplikasi memberi kemudahan untuk mengakses materi dengan cepat baik dari dalam maupun luar sekolah.

Bahkan di dalam Al-Quran pun telah dianjurkan untuk membuat sarana agar memperoleh pengetahuan, yang dijelaskan dalam surat Ar-Rahman ayat 33 :

يَمَعَّشَرَ الْجِنَّ وَالْإِنسَ إِنَّ اسْتَطَعْتُمْ أَنْ تَنْفُذُوا مِنْ أَقْطَارِ السَّمَوَاتِ
وَالْأَرْضِ فَأَنْفُذُوا لَا تَنْفُذُونَ إِلَّا بِسُلْطَانٍ ۖ

الرحمن ٣٣

Artinya :”hai sekalian jin dan manusia, jika kamu sanggup menembus (melintasi) penjuru langit dan bumi, maka lintasilah, kamu tidak dapat menembusnya kecuali dengan kekuatan”.¹⁴ (Al-Quran Surat : Ar-Rahman 55:33)

Ayat diatas mengandung isyarat bahwa manusia harus mempunyai kekuatan untuk mengalahkan gaya tarik bumi, manakala manusia ingin menembus penjuru langit meninggalkan bumi. Pada zaman maju seperti saat ini kata kekuatan yang dimaksud adalah penguasaan ilmu pengetahuan dan teknologi tentang peroketan yang dapat mengantarkan manusia ke luar angkasa. Seperti contohnya pesawat luar angkasa Apollo 11 milik Amerika Serikat dan Soyuz milik Rusia yang dapat mengalahkan gaya tarik bumi dengan dorongan roket.

Berhasil atau tidak suatu pendidikan dalam suatu negara salah satunya adalah karena guru. Guru mempunyai peranan yang sangat penting dalam perkembangan dan kemajuan anak didiknya dari sinilah guru dituntut untuk dapat menjalankan tugas dengan sebaik-baiknya. “Untuk dapat mencapai tujuan pengajaran yang diharapkan, guru harus pandai memilih metode dan media yang tepat dan sesuai dengan kebutuhan anak-didik supaya anak didik merespon positif dan senang dalam proses pembelajaran”.¹⁵ Pada kutipan tersebut untuk mencapai tujuan pengajaran guru harus pandai memilih metode dan media yang tepat dan sesuai kebutuhan anak didik dalam proses pembelajaran.

Adapun media adalah pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan. Secara lebih khusus pengertian media dalam proses belajar mengajar cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis, fotografis, atau elektronis untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual atau verbal.¹⁶ Pada kutipan tersebut media adalah pengantar pesan dari pengirim kepada penerima

¹² Angga Friyanto, Eueung Mulyana, and Nana Rachmana, ‘On the Performance of Router and Switch VNF in a Virtual Internet Lab’, (2020), hal. 4.

¹³ *Ibid.*, hal. 4.

¹⁴ Departemen Agama RI, Al-Quran dan Terjemahannya, (Depok : Al-Huda, 2010), hal. 532

¹⁵ Abdul Mujib, ‘A.01 Konsep Pendidikan Karakter Berbasis Psikologi Islam’, in *Prosiding Seminar Nasional Psikologi Islami*, (2012), hal. 38.

¹⁶ Azhar Arsyad, ‘Manajemen Pembelajaran’, *Bab Ii Kajian Teori*, (2014), hal. 2.

pesan serta sebagai alat grafis, fotografis, atau elektronis untuk menangkap, memproses dan menyusun kembali informasi visual atau verbal. Oleh karena itu, guru harus membuat perencanaan secara seksama dalam membuat media agar pembelajaran tercapai dengan baik. Manfaat media pengajaran dalam proses belajar siswa, yaitu:

1. Dengan pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa.
2. Penggunaan media pembelajaran pada tahap orientasi pembelajaran akan sangat membantu keefektifan proses pembelajaran dan penyampaian pesan dan isi pelajaran pada saat kegiatan belajar mengajar.
3. Selain itu, media pembelajaran juga dapat membantu siswa meningkatkan pemahaman, menyajikan data dengan menarik dan terpercaya, memudahkan penafsiran data, dan memadatkan informasi.¹⁷

Berdasarkan definisi dari media pengajaran di atas bahwa media pengajaran sangatlah membantu dalam proses dan kelancaran dalam pembelajaran. Oleh karena itu sebisa mungkin guru harus bisa membuat modul atau bahan ajar yang sesuai dengan materi-materi yang akan dipelajari oleh peserta didik. Kesesuaian itu bertujuan agar materi yang akan dipelajari oleh peserta didik dapat diterima dengan baik dan benar secara keseluruhan oleh peserta didik.

Pendidikan Agama Islam adalah usaha sadar dan terencana dalam menyiapkan peserta didik untuk mengenai, memahami, menghayati, mengimani, bertakwa berakhlak mulia, mengamalkan ajaran agama Islam dari sumber utamanya kitab suci al-Quran dan al-Hadits, melalui kegiatan bimbingan, pengajaran latihan, serta penggunaan pengalaman.¹⁸ Pada kutipan tersebut pendidikan agama islam adalah usaha sadar dan terencana agar peserta didik mengenai, memahami, menghayati, mengimani, bertakwa berakhlak mulia, mengamalkan ajaran agama Islam dari sumber al-Quran dan al-Hadist.

Dengan memanfaatkan perkembangan teknologi pada saat ini, peneliti mencoba untuk mengembangkan bahan ajar berbasis Android yang didesain semenarik mungkin. Dalam menunjang pengembangan media tersebut peneliti menggunakan sebuah aplikasi Inventor yang merupakan layanan online untuk membuat aplikasi. yang dapat berjalan di platform android gratis tanpa pemrograman.

Berdasarkan uraian diatas, maka peneliti berinisiatif membuat aplikasi media. Biasanya penyajian media yang berbasis android dalam pembelajaran lebih mudah diserap dan dimengerti dengan baik oleh peserta didik sehingga akan sangat membantu dalam proses penyampaian dan pemahaman terhadap materi yang disampaikan. Dengan adanya aplikasi ini diharapkan dapat memberi manfaat dan pengetahuan bagi siswa tentang pelajaran Pendidikan Agama Islam yang tidak bersifat monoton karena dalam penyajiannya diolah semenarik mungkin sehingga menjadikan siswa tidak mudah jenuh dan terus semangat belajar. Dengan membuat modul berbasis android yang memanfaatkan aplikasi Inventor sebagai alat penyampaian materi ajar. Dengan demikian peneliti akan mengadakan penelitian dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran PAI Berbasis Android Pada Materi Beriman Kepada Kitab-Kitab Allah Swt dan Berani Hidup Jujur Menggunakan Aplikasi Inventor Kelas XI IPS di SMAN 1 Seputih Mataram Kabupaten Lampung Tengah”.

Hal ini didasarkan pada alasan bahwa : (1) media merupakan suatu persoalan yang penting dan menarik untuk dikembangkan, karena media merupakan alat bantu dalam proses belajar mengajar. (2) siswa lebih termotivasi, terbimbing dan terkontrol arah pembelajarannya dengan adanya media, (3) belum adanya media berupa aplikasi yang berbasis android yang dikembangkan di SMAN 1 Seputih Mataram, sehingga peneliti tertarik untuk mengembangkan media pada pembelajaran PAI demi keefektifan proses belajar mengajar.

¹⁷ *Ibid.*, hal. 19

¹⁸ Nur Ahyat, ‘Metode Pembelajaran Pendidikan Agama Islam’, *EDUSIANA: Jurnal Manajemen Dan Pendidikan Islam*, (2017), hal. 21.

D. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan, maka dapat diidentifikasi masalah pada penelitian adalah :

1. Terbatasnya buku paket di perpustakaan.
2. Terbatasnya media dalam proses belajar mengajar.

E. Batasan Masalah

Karena keterbatasan beberapa hal (kemampuan peneliti, waktu peneliti, dan biaya peneliti) maka penelitian ini dibatasi pada beberapa hal, yaitu :

1. Ruang lingkup yang akan diteliti yaitu pengembangan media pembelajaran PAI berbasis android kelas XI IPS di SMAN 1 Seputih Mataram Kabupaten Lampung Tengah.
2. Materi yang diajarkan hanya dibatasi pada materi Beriman Kepada Kitab-Kitab Allah Swt dan Berani Hidup Jujur.
3. Penilaian kelayakan media PAI berbasis android ini dilakukan oleh 3 validator yaitu satu dosen sebagai ahli materi, satu dosen sebagai ahli IT, serta satu dosen sebagai ahli media.

F. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan, maka dapat dirumuskan masalah sebagai berikut :

1. Bagaimana mengembangkan produk berupa media pembelajaran PAI berbasis android menggunakan Aplikasi Inventor pada materi Beriman Kepada Kitab-Kitab Allah Swt dan Berani Hidup Jujur kelas XI IPS di SMAN 1 Seputih Mataram Kabupaten Lampung Tengah ?
2. Bagaimana kelayakan media PAI berbasis android menggunakan Aplikasi Inventor pada materi Beriman Kepada Kitab-Kitab Allah Swt dan Berani Hidup Jujur kelas XI IPS di SMAN 1 Seputih Mataram Lampung Tengah ?

G. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka penelitian ini bertujuan untuk :

1. Untuk menghasilkan suatu produk berupa media pembelajaran PAI yang berbasis android pada materi Beriman Kepada Kitab-Kitab Allah Swt dan Berani Hidup Jujur kelas XI IPS di SMAN 1 Seputih Mataram Kabupaten Lampung Tengah.
2. Untuk mengetahui kelayakan pengembangan media pembelajaran PAI pada materi Beriman Kepada Kitab-Kitab Allah Swt dan Berani Hidup Jujur dengan menggunakan media Aplikasi Inventor untuk SMA kelas XI IPS yang telah dihasilkan menurut para ahli materi, ahli IT, dan ahli media.

H. Manfaat Penelitian

Hasil dari penelitian yang berjudul pengembangan Media PAI pada Materi Beriman Kepada Kitab-Kitab Allah Swt dan Berani Hidup Jujur Berbasis Android ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi:

1. Bagi sekolah dapat digunakan sebagai bahan dan masukan dan pertimbangan sebagai suatu metode yang efektif digunakan.
2. Bagi peneliti guru meningkatkan wawasan dan pedoman sebagai calon pendidik.

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Media Pembelajaran

1. Pengertian Media Pembelajaran

Kata media berasal dari bahasa latin *medius* yang secara harfiah berarti 'tengah', 'perantara', atau 'pengantar'. Secara lebih khusus, pengertian media dalam proses belajar mengajar cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis, fotografis, atau elektronik untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual atau verbal. AECT (Association of Education and Communication Technology) memberi batasan tentang media sebagai segala bentuk dan saluran yang digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi. Disamping sebagai sistem penyampai atau pengantar, media yang sering diganti dengan kata mediator, dengan istilah mediator media menunjukkan fungsi atau perannya, yaitu mengatur hubungan yang efektif antara dua pihak utama dalam proses belajar, yaitu siswa dan isi pelajaran. Ringkasnya, media adalah alat yang menyampaikan atau mengantarkan pesan-pesan pengajaran.¹

Istilah pembelajaran pada dasarnya mencakup dua konsep yang saling terkait, yaitu belajar dan mengajar. Menurut teori belajar kognitif, belajar adalah perubahan persepsi dan pemahaman. Kleden berpendapat bahwa belajar pada dasarnya berarti mempraktekkan sesuatu, sedangkan belajar sesuatu berarti mengetahui sesuatu. Cronbach memberikan arti belajar: "learning is shown by a change behavior as a result of experience" Harold Spears memberikan batasan tentang belajar yaitu: "Learning is to observe, to read, to imitate, to try something themselves, to listen, to follow direction" sedangkan Geoch, mengatakan: "Learning is a change in performace as a result of practice"²

Berdasarkan pengertian yang telah diuraikan di atas, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan bentuk penyampaian informasi yang dilakukan oleh guru terhadap siswa agar proses belajar berjalan dengan efektif.

2. Pemilihan dan Pemanfaatan Media

Pembelajaran yang baik memerlukan adanya perencanaan yang sistematis. Memilih media yang akan digunakan dalam proses pembelajaran juga memerlukan perencanaan yang baik agar pemanfaatannya bisa efektif. Pada kenyataannya di lapangan, seorang tenaga pendidik sering memilih dan menggunakan media tanpa ada perencanaan terlebih dahulu. Pemilihan media juga harus memperhatikan landasan kriteria pemilihan.

Kriteria pemilihan media bersumber dari konsep bahwa media merupakan bagian dari sistem instruksional secara keseluruhan. Untuk itu, ada beberapa kriteria yang patut diperhatikan dalam memilih media.

1. Sesuai dengan tujuan yang dicapai.
2. Tepat untuk mendukung isi pelajaran yang sifatnya fakta, konsep, prinsip, atau generalisasi.
3. Praktis, luwes, dan bertahan.
4. Guru terampil menggunakannya.
5. Kelompok sasaran.
6. Mutu teknis.³

Dapat kita pahami, kriteria yang harus kita perhatikan, yaitu sesuai dengan tujuan yang dicapai, tepat untuk mendukung isi pelajaran, praktis, guru terampil menggunakannya,

¹ Iwan Falahudin, 'Pemanfaatan Media Dalam Pembelajaran', *Jurnal Lingkar Widyaishwara*, 1.4 (2014), hal. 17.

² Mohammad Yazdi, 'E-Learning Sebagai Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Teknologi Informasi', *Jurnal Ilmiah Foristek*, 2.1 (2012), hal. 44.

³ *Ibid.*, hal. 74-76

pengelompokan sasaran dan mutu teknis. Dalam suatu proses belajar dan mengajar, dua unsur yang amat penting adalah metode mengajar dan media pengajaran. Salah satu fungsi utama media pengajaran adalah sebagai alat bantu mengajar yang turut mempengaruhi iklim, kondisi, dan lingkungan belajar yang ditata dan diciptakan oleh guru.

Media pengajaran dapat mempertinggi proses belajar mahasiswa dalam pengajaran yang pada gilirannya diharapkan dapat mempertinggi hasil belajar yang dicapainya. Ada beberapa alasan, mengapa media pengajaran mempermudah guru dalam mengajar siswa di sekolah. Alasan pertama berkenaan dengan manfaat media pengajaran dalam proses belajar siswa antara lain :

- 1) Pengajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar.
- 2) Bahan pengajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh para siswa, dan memungkinkan siswa menguasai tujuan pengajaran lebih baik.
- 3) Metode mengajar akan lebih bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal melalui peraturan kata-kata oleh guru, sehingga siswa tidak bosan dan guru tidak kehabisan tenaga, apalagi bila guru mengajar untuk setiap jam pelajaran.
- 4) Siswa lebih banyak melakukan kegiatan belajar, sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru, tetapi juga aktivitas lain seperti mengamati, melakukan, dan mendemonstrasikan.

Adapun manfaat praktis dari penggunaan media pengajaran di dalam proses belajar mengajar adalah sebagai berikut :

- 1) Media pembelajaran dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dapat memperlancar dan meningkatkan proses dan hasil belajar.
- 2) Media pengajaran dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian anak sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar, interaksi yang lebih langsung antara mahasiswa dan lingkungannya, dan kemungkinan siswa untuk belajar sendiri-sendiri sesuai dengan kemampuan dan minatnya.
- 3) Media pengajaran dapat mengatasi keterbatasan indra, ruang, dan waktu:
 - a) Obyek atau benda yang terlalu besar untuk ditampilkan langsung di ruang kelas dapat diganti dengan gambar, foto, slide, realita, film, radio, atau model.
 - b) Obyek atau benda yang terlalu kecil yang tidak tampak oleh indra dapat disajikan dengan bantuan mikroskop, film, slide, atau gambar.
 - c) Kejadian langka yang terjadi di masa lalu atau terjadi dalam puluhan tahun dapat ditampilkan melalui rekaman video, film, foto, slide, disamping secara verbal.
 - d) Obyek atau proses yang amat rumit seperti peredaran darah dapat ditampilkan secara kongkret melalui film, gambar, slide, atau simulasi komputer.
 - e) Kejadian yang dapat membahayakan dapat disimulasikan dengan media seperti komputer, film, dan video.
 - f) Peristiwa alam seperti terjadinya letusan gunung berapi atau proses yang dalam kenyataan memakan waktu yang cukup lama seperti proses kepompong menjadi kupu-kupu dapat disajikan dengan teknik-teknik rekaman seperti time-lapse untuk film, video, slide, atau simulasi komputer.
- 4) Media pengajaran dapat memberikan kesamaan pengalaman siswa tentang peristiwa-peristiwa di lingkungan mereka, serta memungkinkan terjadinya interaksi langsung dengan guru, masyarakat, dan lingkungan misalnya melalui karya wisata, kunjungan-kunjungan ke museum atau kebun binatang.⁴

Berdasarkan pernyataan di atas dapat diketahui bahwa pemilihan dan pemanfaatan media yang tepat sangat mempengaruhi dari pelaksanaan pembelajaran dan pengajaran

⁴Ibid., hal. 29-30

yang terjadi di dalam kelas sehingga dapat menimbulkan suasana belajar yang kondusif dan efektif.

3. Macam-Macam Media Pembelajaran

Berdasarkan perkembangan teknologi, media pengajaran dapat dikelompokkan ke dalam empat kelompok, yaitu 1) media menghasilkan teknologi cetak, 2) media hasil teknologi audio-visual, 3) media hasil teknologi yang berdasarkan komputer, dan 4) media hasil gabungan teknologi cetak dan komputer.⁵ Dapat kita pahami, media pengajaran ada 4 jenis, yaitu media menghasilkan teknologi cetak, media hasil teknologi audio visual, media hasil teknologi berdasarkan komputer dan media hasil gabungan teknologi cetak dan komputer.

Adapun media yang dilakukan oleh penulis ialah menggunakan media hasil teknologi yang berdasarkan komputer.

Pengelompokan berbagai jenis media apabila dilihat dari segi perkembangan teknologi oleh Seels & Glasgow, dibagi ke dalam dua kategori luas, yaitu : pilihan media tradisional dan pilihan media teknologi mutakhir.

B. Pendidikan Agama Islam

1. Pengertian Pendidikan Agama Islam

Pendidikan adalah proses perubahan tingkah laku seseorang dalam usaha mendewasakan manusia melalui upaya mendidik dan pelatihan. Adapun menurut UU No.20 tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional, pendidikan adalah suatu kegiatan yang dilakukan secara sadar dan terencana dalam mewujudkan suasana kegiatan belajar dan pembelajaran sehingga peserta didik secara aktif mengembangkan dirinya dalam memperoleh nilai-nilai spiritual, pengendalian diri, kepribadian kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang sangat diperlukan bagi dirinya masyarakat bangsa dan Negara.⁶

Kaum agamawan berpendapat bahwa agama diturunkan Tuhan Allah kepada manusia. Artinya, agama berasal dari Allah; Ia menurunkan agama agar manusia menyembah-Nya dengan baik dan benar; ada juga yang berpendapat bahwa agama adalah tindakan manusia untuk menyembah Tuhan Allah yang telah mengasihinya.⁷

Secara bahasa, Islam memiliki beberapa arti. Dalam bahasa Arab, Islam merupakan mashdar dari kata aslama-yuslimu-islamun yang artinya taat, tunduk, patuh, berserah diri kepada Allah. Sedangkan jika dilihat dari asal katanya maka Islam berasal dari kata assalmu, aslama, istaslama, saliim, dan salaam.⁸

Berdasarkan pengertian yang telah diuraikan di atas., dapat disimpulkan bahwa pendidikan agama Islam adalah proses bimbingan dari pendidik yang mengarahkan peserta didiknya pada perbaikan sikap mental yang akan terwujud dalam amal perbuatan dan terbentuknya pribadi muslim yang buruk.

2. Tujuan Pendidikan Agama Islam

Dalam konteks tujuan Pendidikan Agama Islam di sekolah umum, departemen pendidikan nasional merumuskan sebagai berikut.

“Menumbuhkembangkan akidah melalui pemberian, pemupukan, pembiasaan, serta pengalaman peserta didik tentang agama Islam sehingga menjadi muslim yang terus berkembang keimanan dan ketaqwaannya kepada Allah SWT”.⁹

Dalam Islam, pendidikan juga sangat diutamakan. Proses menuntut ilmu dan belajar sudah diperintahkan oleh Allah sejak manusia mulai dari kecil hingga ia menuju ke liang lahat.

⁵ Ibid., hal. 31

⁶ Yaya Suryana, Dian Dian, and Siti Nuraeni, ‘Manajemen Program Tahfidz Al-Quran’, *Jurnal Isema: Islamic Educational Management*, (2019), hal. 321.

⁷ Mahmud Arif, ‘Pendidikan Agama Islam Inklusifmultikultural’, *Jurnal Pendidikan Islam*, 1.1 (2012), hal. 18.

⁸ M Noor Harisudin, ‘Urf Sebagai Sumber Hukum Islam (Fiqh) Nusantara’, (2017), hal. 66.

⁹ Ibid, hal. 320

Sebagaimana hadist Rasulullah “Carilah ilmu mulai dari buaian hingga ke liang lahat”. Dalam surat Al- Mujadilah ayat 11 :

يٰۤاَيُّهَا الَّذِيْنَ ءَامَنُوْا اِذَا قِيْلَ لَكُمْ تَفَسَّحُوْا فِى الْمَجٰلِسِ فَلَفَسَحُوْا يَفْسَحِ اللّٰهُ لَكُمْ
وَإِذَا قِيْلَ اَنْشُرُوْا فَاَنْشُرُوْا يَرْفَعِ اللّٰهُ الَّذِيْنَ ءَامَنُوْا مِنْكُمْ وَالَّذِيْنَ اٰتَوْا الْعِلْمَ دَرَجٰتٍ ۚ وَاللّٰهُ
بِمَا تَعْمَلُوْنَ خَبِيْرٌۭ ۝۱۱ المجاهلة: ۱۱

Artinya : “Wahai orang-orang yang beriman, apabila dikatakan kepadamu, berilah kelapangan di dalam majelis-majelis, maka lapangkanlah. Niscaya Allah SWT akan mengangkat (derajat) orang-orang yang beriman di antarmu dan orang-orang yang diberi ilmu beberapa derajat. Allah SWT Maha teliti apa yang kamu kerjakan”. (Al-Mujadilah:11)¹⁰

Menurut Arifin, ada tiga aspek nilai yang terkandung dalam tujuan Pendidikan Islam yang hendak direalisasikan melalui metode, yaitu :

1. Membentuk peserta didik menjadi hamba Allah yang mengabdikan kepada-Nya.
2. Bernilai edukatif yang mengacu pada petunjuk Al-Quran dan Al-Hadist.
3. Berkaitan dengan motivasi dan kedisiplinan sesuai dengan ajaran Al-Quran yang disebut pahala dan siksaan.

C. Android

1. Pengertian Android

Di zaman serba maju seperti saat ini android banyak dimiliki semua kalangan, baik anak-anak, dewasa maupun orang tua. Akan tetapi sangat jarang bagi kita mengetahui definisi android itu sendiri, oleh karena itu penulis akan menjelaskan definisi android yaitu sebagai berikut :

Android dalam istilah bahasa Inggris yang berarti Robot yang menyerupai manusia. Logo Android sendiri mencerminkan seperti sebuah robot yang berwarna hijau, yang mengacu kepada arti kata Android. Android adalah sebuah sistem operasi untuk mengoperasikan sebagai jembatan antara peranti (device) dan penggunaannya, sehingga pengguna dapat berinteraksi dengan device nya dan menjalankan aplikasi-aplikasi yang tersedia pada device. Di dunia personal komputer, sistem operasi yang banyak dipakai adalah Windows, Mac, dan Linux.¹¹

“Android merupakan sistem operasi yang dikembangkan untuk perangkat mobile berbasis Linux. Pada awalnya sistem operasi ini dikembangkan oleh Android Inc. yang kemudian dibeli oleh Google pada tahun 2005”.¹²

Dalam kutipan tersebut bisa kita simpulkan android adalah sebuah sistem operasi untuk mengoperasikan sebagai jembatan antara peranti dan penggunaannya, sehingga pengguna dapat berinteraksi dengan device dan menjalankan aplikasi-aplikasi yang tersedia pada device serta sistem operasi perangkat mobile berbasis Linux yang dikembangkan oleh Android Inc.

Pengembangan Android dimulai dengan berdirinya Android, Inc. Pada Oktober 2003 dengan tujuan membuat mobile device yang lebih smart untuk menyaingi Symbian dan Windows Mobile yang populer saat itu (iPhone dan Blackberry belum dirilis). Pada tahun 2005, Android Inc. Versi beta diluncurkan pada tanggal 5 November 2007, bersamaan dengan berdirinya OHA (Open Handset Alliance). Sampai saat ini, tanggal 5 November diperingati sebagai hari jadi Android. Seminggu setelahnya, pada tanggal 12 November 2007 Android SDK

¹⁰ Mushaf Al-Quran Ash-Shahib. (Bandung, Hilal Media: 2013), hal. 542

¹¹ Satyaputra and Arifonang.

¹² ‘Jurnal Sains Dan Informatika’, Jurnal Sains Dan Informatika, (2018), hal. 6.

(Software Development Kit) diluncurkan sehingga pengguna dapat membuat dan mengembangkan aplikasi Android mereka sendiri.¹³

Dari penjelasan diatas penulis menyimpulkan android adalah sistem operasi pada telepon seluler yang berbasis linux yang penggunaanya dapat menjalankan aplikasi-aplikasi yang ada di deviceny.

2. Versi Android

Versi dapat diartikan sebagai dasar atau jenis dari suatu sistem. Sedangkan versi android dapat diartikan sebagai jenis atau model dari suatu sistem android tersebut, banyak diantara kita yang belum memahami macam-macam versi android. Untuk itu penulis akan menjelaskan versi-versi android sebagai berikut:

a. Android versi 1.0 (Alpha)

Versi Android 1.0 Alpha ini pertama kali dirilis pada September 2008 dan tidak ditujukan untuk kebutuhan komersial. Walaupun belum dirilis secara komersial, versi Android ini telah dilengkapi fitur dukungan akses web browser, *streaming* youtube, pemutar media, google map, dan sinkronisasi dengan aplikasi google lainnya.

b. Android versi 1.1 (Beta)

Pada 9 Maret 2009, Google merilis Android versi 1.1 Android ini dilengkapi dengan pembaharuan estetis pada aplikasi, jam alarm, voice search (pencarian suara), pengiriman pesan dengan Gmail, dan pemberitahuan email.

c. Android versi 1.5 (Cup Cake)

Pada pertengahan Mei 2009, Google kembali merilis telepon seluler dengan menggunakan Android dan SDK (Software Development Kit) dengan versi 1.5 (Cup Cake). Terdapat beberapa pembaruan termasuk juga penambahan beberapa fitur dalam seluler versi ini yakni kemampuan merekam dan menonton video dengan modus kamera, mengunggah video ke youtube dan gambar ke picasa langsung dari telepon, dukungan bluetooth A2DP, kemampuan terhubung secara otomatis ke headset bluetooth, animasi layar, dan keyboard pada layar yang dapat disesuaikan dengan sistem.

d. Android versi 1.6 (Donut)

Donut (versi 1.6) dirilis pada september dengan menampilkan proses pencarian yang lebih baik dibanding sebelumnya, penggunaan baterai indikator dan kontrol applet VPN. Fitur lainnya adalah galeri yang memungkinkan pengguna untuk memilih foto yang akan dihapus; camera; camcorder dan galeri yang diintegrasikan; CDMA/EVDO, 802.1x, VPN, Gestures, dan text-to-Speech engine; kemampuan dial kontak; teknologi text to change speech (tidak tersedia pada semua ponsel; pengadaan resolusi VWGA).

e. Android versi 2.0/2.1 (Eclair)

Pada 3 Desember 2009 kembali diluncurkan ponsel android dengan versi 2.0/2.1 (Eclair), perubahan yang dilakukan adalah pengoptimalan hardware, peningkatan Google MAPS 3.1.2, Perubahan UI dengan browser baru dan dukungan HTML5, daftar kontak yang baru, dukungan flash untuk kamera 3,2 MP, digital Zoom, dan Bluetooth 2.1.

f. Android versi 2.2 (Froyo: Frozen Yogurt)

Pada 20 Mei 2010, android versi 2.2 (Froyo) diluncurkan. Perubahan-perubahan umumnya terdapat versi-versi sebelumnya antara lain dukungan Adobe Flash 10.1, kecepatan kinerja dan aplikasi 2 sampai 5 kali lebih cepat, integrasi V8 JavaScript engine yang dipakai Google Chrome yang mempercepat kemampuan rendering pada browser, pemasangan aplikasi dalam SD Card, kemampuan wifi hotspot portabel, dan kemampuan auto update dalam aplikasi Android Market.

¹³ Alfa Satyaputra et.al, Op.Cit., hal. 7.

g. Android versi 2.3 (Gingerbread)

Pada 6 Desember 2010, android versi 2.3 (Gingerbread) diluncurkan. Perubahan-perubahan umum yang di dapat dari Android versi ini antara lain peningkatan kemampuan permainan (gaming), peninngkatan fungsi copy paste, layar antar muka (user interface) didesain ulang, dukungan format video VP8 dan WebM, efek audio baru (reverb, equalization headphone virtualization, dan bass boost, dukungan kemampuan Near Field Communication (NFC), dan dukungan jumlah kamera yang lebih dari satu.

h. Android versi 3.0 (Honeycomb)

Versi Android berikutnya adalah versi 3.0 Honeycomb yang diperkenalkan pada tanggal 22 Februari 2011. Versi Android ini dikhususkan untuk perangkat tablet PC, dengan membawa beberapa fitur yang ditujukan untuk komputasi bisnis pada tablet. Fitur yang dimiliki Android Honeycomb seperti dukungan prosesor *multi core*, dukungan obrolan video dengan Google Talk dan percepatan saat berpindah aplikasi yang sedang berjalan dengan fitur *multitasking recent apps*.

i. Android versi 4.0 (Ice Cream Sandwich)

Tepat pada tanggal; 19 Oktober 2011 Android kembali meluncurkan versi terbarunya 4.0 Ice Cream Sandwich. Versi ini membawa fitur yang dimiliki oleh Honeycomb untuk bisa berjalan pada *smartphone* yang sebelumnya hanya ditujukan untuk tablet PC. Selain fitur yang sebelumnya ada di Honeycomb, versi 4.0 juga menambahkan beberapa fitur lain seperti perbaikan antarmuka dan kostumisasi *widget*.

j. Android versi 4.1 (Jelly Bean)

Android 4.1 Jelly Bean dirilis pada tanggal 27 Juni 2012. Pengembangan versi Jelly Bean lebih berfokus terhadap peningkatan performa tampilan antarmuka. Fitur terbaru yang disematkan pada versi Jelly bean adalah keyboard yang bisa dikostumisasi oleh pengguna dan dukungan gestur pada keyboard, UI yang lebih *smooth*, dukungan tampilan nirkabel, *widget* yang bisa diatur dan disesuaikan ukurannya.

k. Android versi 4.4 (Kitkat)

Nama KitKat dipilih Android untuk digunakan pada versi terbarunya yaitu versi 4.4 yang diresmikan pada tanggal 31 Oktober 2013. Pada versi ini Android meningkatkan optimalisasi dengan memberikan fitur yang lebih baik. Beberapa fitur yang dibawa android KitKat seperti WebViews yang berbasis Chromium, pengoptimalan kinerja terhadap perangkat dengan spesifikasi rendah, dukungan sensor *batching* dan *step detector*.

l. Android versi 5.0 (Lollipop)

Versi Android selanjutnya adalah versi 5.0 Lollipop yang dirilis pada tanggal 25 Juni 2014. Pada versi ini Android tidak hanya menjadi sistem operasi pada perangkat *smartphone*, namun juga telah berjalan pada perangkat mobile lainnya seperti Android TV dan juga Google Fit. Beberapa fitur yang ditambahkan pada versi ini adalah *user interface* yang mengikuti desain Google yaitu *material design* dan fitur *factory reset protection* untuk menjaga *smartphone* agar tidak di reset apabila hilang.

m. Android versi 6.0 (Marshmallow)

Android 6.0 Marshmallow di perkenalkan pada tanggal 5 Mei 2015. Fitur yang dibawa oleh versi Android Marshmallow adalah dukungan sensor sidik jari untuk mengakses *smartphone*, fasilitas menjalankan beberapa aplikasi pada tata letak layar dengan dukungan *multi window*, dukungan platform *virtual reality*, dan kemampuan dalam mengurangi pemakaian *bandwidth* pada mode *data saver*.

n. Android versi 7.0 (Nougat)

Diperkenalkan pada tanggal 19 Oktober 2016 Android 7.0 Nougat berfokus pada peningkatan performa *user interface* sehingga lebih intuitif dan penggunaan aplikasi secara bersamaan lebih banyak pada fitur *multi window*. Selain peningkatan fitur tadi, Android Nougat juga menambahkan beberapa fitur lain seperti dukungan cahaya malam atau mode

malam, *keyboard default* yang dapat mengirim animasi GIF langsung dan dukungan panggilan *multi-endpoint*.

o. Android versi 8.0 (Oreo)

Nama Oreo dipilih Android untuk digunakan pada versi Android 8.0 yang diluncurkan pada bulan Agustus 2017. *User interface* pada Android Oreo lebih simpel agar memudahkan dalam mengakses aplikasi. Pembaruan pada versi Oreo membawa beberapa fitur seperti fitur *Autofill* yang memberikan kemudahan dalam mengisi formulir misal, dukungan gambar dalam gambar dan pengoptimalan *booting* agar lebih cepat.

p. Android versi 9.0 (Pie)

Android 9.0 Pie merupakan versi Android terbaru yang dirilis pada bulan Agustus 2018. Fitur unggulan yang dimiliki oleh versi 9.0 Pie ini adalah kemampuan AI atau kecerdasan buatan. Dengan fitur AI *smartphone* kamu akan menganalisa dan mempelajari pola pemakaian kamu menggunakan *smartphone* secara otomatis. Selain itu fitur lainnya yang diusung seperti *Adaptive Brightness* yang akan menyesuaikan kecerahan layar secara otomatis dan dukungan pada ponsel *bezel less*.

q. Android versi 10

Nama Android berikutnya yang paling terbaru tidak diberi nama seperti pendahulunya yang berkaitan dengan makanan manis. Versi Android terbaru diberi nama Android 10 untuk memperingati bahwa Android telah mencapai 1 dekade secara komersial. Versi Android 10 lebih berfokus pada penyempurnaan mode malam atau gelap serta peningkatan fitur *sound amplifier* untuk mengatur kualitas audio.¹⁴

Dari penjelasan diatas penulis menyimpulkan bahwa dalam setiap tahun android selalu berkembang pada versinya, di dalam setiap keluaran versi android selalu ada pembaharuan-pembaharuan dan kemutaakhirannya.

Adapun dalam kutipan di atas penulis menggunakan android versi 1.5 (cup cake) untuk pembuatan media pembelajaran android dan mempermudah instalasi aplikasi di versi android yang rendah.

3. Kelebihan dan Kekurangan Android

Pada setiap sistem pasti memiliki suatu kelebihan dan juga kekurangan, begitu juga dengan android, android merupakan sistem operasi telepon seluler yang berbasis linux yang saat ini banyak digunakan oleh setiap orang. Oleh karena itu penulis akan menjelaskan kelebihan dan kekurangan android sebagai berikut yaitu:¹⁵

a) Kelebihan android :

1. Android bersifat terbuka, karena berbasis linux yang memang open source jadi bisa dikembangkan oleh siapa saja.
2. Akses mudah ke Android App Market: pemilik android adalah orang yang gemar utak atik handphone, dengan Google Android App Market anda bisa mendownload berbagai aplikasi dengan gratis.
3. Sistem operasi merakyat: ponsel Android, beda sekali dengan Ios yang terbatas pada iphone dari Apple, maka Android punya banyak produsen, dengan gadget andalan masing-masing mulai HTC hingga Samsung.
4. Fasilitas penuh USB. Anda bisa mengganti baterai, mass storage, diskdrive, dan USB tethering.
5. Mudah dalam hal notifikasi : sistem operasi ini bisa memberitahukan anda tentang adanya SMS, Email, atau bahkan artikel terbaru dari RSS Reader. Bahkan anda tidak akan terlewat dalam hal missedcall sekalipun.

¹⁴ Yulia Ariska Batubara and Nita Syahputri, 'Perancangan Aplikasi Media Pembelajaran Interaktif Pengenalan Ragam Sistem Operasi Android Dengan Metode Lcm (Linear Congruent Method)', *Jurnal Mahasiswa Fakultas Teknik Dan Ilmu Komputer*, 1.1 (2020), hal. 30.

¹⁵ *Ibid.*, hal. 37

6. Mendukung semua layanan Google : sistem operasi android mendukung semua layanan dari google mulai dari gmail sampai Google reader. Semua layanan google bisa anda miliki dengan satu sistem operasi yaitu Android.
 7. Install ROM modifikasi : kita kadang mendapati ROM yang tidak resmi. Maksudnya adalah versi yang telah rilis tidak sesuai dengan spesifikasi ponsel kita, jalan terakhir kita adalah modifikasi. Ada banyak custom ROM yang bisa anda pakai di ponsel android, dan dijamin tidak akan membahayakan perangkat anda.
- b) Kekurangan android :
1. Terhubung dengan Internet: android anda sangat memerlukan koneksi internet yang aktif. Setidaknya harus ada koneksi internet GPRS di daerah anda, agar perangkat siap untuk online sesuai dengan kebutuhan kita.
 2. Perusahaan perangkat kadang lambat mengeluarkan versi resmi dari android milik anda. Meskipun kadang tidak ada perbedaan mencolok dalam hal UI.
 3. Android market kurang kontrol dari pengelola, kadang masih terdapat malware.
 4. Sebagai penyedia layanan langsung, terkadang pengguna sangat sulit sekali terhubung dengan pihak Google.
 5. Kadang sering terdapat iklan : karena mudah dan gratis, kadang sering diboncengi iklan. Secara tampilan memang tidak mengganggu kinerja aplikasi itu sendiri, karena memang kadang berada dibagian atas atau bawah aplikasi.¹⁶

D. Aplikasi Inventor

1. Pengertian Aplikasi Inventor

Sesuai dengan penelitian yang akan dilakukan oleh penulis, bahwa penulis akan membuat media berupa aplikasi android yang biasa disebut dengan aplikasi Inventor dengan memanfaatkan platform tersebut kita dapat membuat aplikasi secara online. Untuk itu penulis akan memaparkan definisi aplikasi Inventor sebagai berikut :

“Aplikasi Inventor merupakan bahasa pemrograman berbasis visual. Bahkan bisa dibilang hampir keseluruhan pembuatan aplikasi dilakukan hanya dengan *men-drag* dan *men-drop* Inventor”.¹⁷ Pada kutipan tersebut aplikasi Inventor merupakan bahasa pemrograman berbasis visual dengan *men-drag* dan *men-drop*.

Keunggulan dari pembelajaran menggunakan aplikasi Inventor yaitu dalam penggunaannya lebih praktis, efektif dan user friendly. Sedangkan kekurangan dari sistem tersebut yaitu hanya pengguna perangkat android saja yang bisa memakai.

E. Penelitian yang Relevan

Berdasarkan kajian teori yang dilakukan, berikut ini dikemukakan beberapa penelitian terdahulu yang relevan dengan penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti sebagai berikut :

1. Rahmat Hidayat Hanafi dalam penelitiannya yang berjudul *Desain Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Berbasis Aplikasi Android Inventor pada Siswa Kelas XI SMK Muhammadiyah Banyumas*. Skripsi ini membahas mengenai bagaimana mendesain media pembelajaran PAI dengan aplikasi Inventor kelas XI SMK Muhammadiyah Banyumas. Perbedaan penelitian yang peneliti lakukan dengan penelitian dari saudara Rahmat Hidayat adalah pada materi yang dibahas dan subjek penelitian. Peneliti membahas materi Beriman kepada kitab Allah dan Berani Hidup Jujur di SMA kelas XI.¹⁸
2. Abdur Rofiq dalam penelitiannya yang berjudul *Perancangan Aplikasi Pengenalan dan Pendalaman Rukun Islam Berbasis Android Aplikasi Inventor*. Skripsi ini membahas mengenai bagaimana merancang aplikasi pengenalan dan pendalaman rukun Islam. Perbedaan penelitian

¹⁶ *Ibid.*, hal. 10

¹⁷ Mhd Arief Hasan, Nurliana Nasution, and David Setiawan, ‘Game Bola Tangkis Berbasis Android Menggunakan App Inventor’, *Digital Zone: Jurnal Teknologi Informasi Dan Komunikasi*, (2017).

¹⁸ Rahmat Hidayat Hanafi, ‘Desain Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Berbasis Aplikasi Android Di Kelas XI SMK Muhammadiyah Somagede-Banyumas’, (2018).

yang peneliti lakukan dengan penelitian dari saudara Abdur Roviq adalah peneliti mendesain dan membuat media pembelajaran dengan materi Beriman kepada Kitab Allah dan Berani Hidup Jujur.¹⁹

3. Abdul Izur Azhar dalam penelitiannya yang berjudul Perancangan Aplikasi Belajar Suku Pakpak Berbasis Android Via App Inventor. Skripsi ini membahas mengenai bagaimana merancang aplikasi belajar suku Pakpak. Perbedaan penelitian yang peneliti lakukan dengan penelitian dari saudara Abdul Izur Azhar adalah peneliti membahas media pembelajaran Pendidikan Agama Islam SMA kelas XI sedangkan penelitian di atas adalah merancang aplikasi belajar suku Pakpak.



¹⁹ Abdur Rofiq and Kusnawi Kusnawi, 'Perancangan Aplikasi Pengenalan Dan Pendalaman Rukun Islam Berbasis Android', *Data Manajemen Dan Teknologi Informasi*, 13.4 (2012).

DAFTAR PUSTAKA

- Abdul Mujib, 'A.01 Konsep Pendidikan Karakter Berbasis Psikologi Islam', in *Prosiding Seminar Nasional Psikologi Islami*, (2012)
- Alfa Satyaputra and Eva Maulina Aritionang, *Let's Build Your Android Apps with Android Studio*, PT Elex Media Komputindo, (2016)
- Daryanto and Syaiful Karim, 'Pembelajaran Abad 21'. Jakarta: *Gaya Media*, (2017)
- Departemen Agama RI, Al-Quran dan Terjemahannya, Depok : Al-Huda, (2010)
- Eueung Mulyana, App Inventor: Ciptakan Sendiri Aplikasi Androidmu. Yogyakarta: C.V Andi Offset (2020).
- Heru Juabdin Sada, 'Peran Masyarakat Dalam Pendidikan Perspektif Pendidikan Islam', *Al-Tadzkiyyah: Jurnal Pendidikan Islam*, (2017)
- Khairul Sani, Wing Wahyu Winarno, and Silmi Fauziati, 'Strategi Peningkatan Model Layanan Sistem Informasi Akademik Mahasiswa Menggunakan Framework ITIL V.3 Dan COBIT 4.1 Di Universitas Ahmad Dahlan Yogyakarta', *Seminar Nasional Teknologi Informasi Dan Multimedia*, (2015)
- Kharidatul Mudhiyah, 'Analisis Sejarah Pemikiran Ekonomi Islam Masa Klasik', *Iqthishadia*, (2015)
- Muh Fitrah, *Metodologi Penelitian: Penelitian Kualitatif, Tindakan Kelas & Studi Kasus*, CV Jejak (Jejak Publisher, (2018)
- Muhammad Ali dan Muhammad Asrori, *Metodologi dan Aplikasi Riset Pendidikan*. Bandung: Bumi Aksara, (2014)
- Mushaf Al-Quran Ash-Shahib. Bandung :Hilal Media,(2018)
- Nur Ahyat, 'Metode Pembelajaran Pendidikan Agama Islam', *EDUSIANA: Jurnal Manajemen Dan Pendidikan Islam*, (2017)
- Sri Latifah, 'Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Berorientasi Nilai-Nilai Agama Islam Melalui Pendekatan Inkuiri Terbimbing Pada Materi Suhu Dan Kalor', *Jurnal Ilmiah Pendidikan Fisika Al-Biruni*, (2016)
- Sugiyono. Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. Bandung: Alfabeta, Cv., (2016)
- . Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D, in *Ke-26*. Bandung: Alfabeta, Cv., (2018).
- . Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, Kombinasi, R&D Dan Penelitian Evaluasi, in *Metodelogi Penelitian*. Bandung: Alfabeta, Cv., (2017)
- Wahana komputer, *Membuat Aplikasi Android Tanpa Coding dengan App Inventor*. Jakarta: PT Elex Media Komputindo, (2013)
- Yaya Suryana, Dian Dian, and Siti Nuraeni, 'Manajemen Program Tahfidz Al-Quran', *Jurnal Isema : Islamic Educational Management*, (2019)
- Yuberti, "'Penelitian Dan Pengembangan" Yang Belum Diminati Dan Prespektifnya', *Jurnal Ilmiah Pendidikan Fisika Al-Biruni*, (2014)
- Yulia Ariska Batubara and Nita Syahputri, 'Perancangan Aplikasi Media Pembelajaran Interaktif Pengenalan Ragam Sistem Operasi Android Dengan Metode Lcm (Linear Congruent Method)', *Jurnal Mahasiswa Fakultas Teknik Dan Ilmu Komputer*, 1.1 (2020)
- Yusufhadi Miarso, *Menyemai Benih Teknologi Pendidikan*. Jakarta: Kencana, (2015)